アタリ

ATARI® 2600™

HAUNTED HOUSE

ホーンティド・ハウス

CX 2654

# THE TALE OF THE HAUNTED HOUSE

Many years ago in the small town of Spirit Bay, there lived a mean old man named Zachary Graves. Old man Graves was not a very well-liked person. He rarely left the old mansion and spent most of his life brooding about the decaying, four-story house. When he died, the house was condemned and locked up.

The townspeople claim that old man Graves knew the whereabouts of a magic urn that was a family heirloom of the first family of Spirit Bay. It seems that the mansion was the family's first home and that the magic urn, which broke into several pieces during the earthquake of 1890, is still in the old house.

To this day, no one has had the courage to go into the mansion to search for the pieces of the urn. It is common knowledge that the ghost of old man Graves still haunts the mansion. Some of the neighbors claim to have seen lights flickering in the windows. Some say that they have heard eerie sounds, doors slamming, and heavy footsteps. Some even claim to have seen shadows running through the mansion.

The mysterious mansion has 24 rooms connected by long corridors and staircases. Some of the rooms have been locked up for over 50 years. There is supposed to be a master key hidden somewhere in the mansion. Without the key, it might be impossible to travel from room to room. There is also an ancient scepter hidden in the mansion.

# お化け屋敷の由来

ずっと昔スピリット・ベイという小さな町にザカリー・グレープスという名の意地の悪い老人が住んでいました。このグレープス老人は、人に好かれず古い屋敷から外に出ることもほとんどなく、この崩れかかった4階建の屋敷にこもって一生を過ごしました。老人が死んでしまうとこの屋敷は使用にたえないと決定されて、かぎがかけられてしまいました。

町の人々の話によるとグレープス老人はスピリット・ベイに最初に移り住んだ一家の家宝であった魔法のつぼのありかを知っていたとのこと。どうやらこの屋敷はその一家の住居で、1980年の地震でいくつかの部分に割れてしまった魔法のつぼは、この古い屋敷にまだ残っているらしいのです。

今日に至るまでこの屋敷に入ってつぼのかけらを探しだそうという勇気のある人は誰もいませんでした。グレープス老人の幽霊がよくでることを皆知っているからです。窓に明りがちらちらするのを見たという近所の人もいます。人によっては薄気味の悪い音を聞いたとか、ドアがばたんと閉まる音を聞いたとか、また重い足音を聞いたという人までいます。さらに影が屋敷を横切るのを見たという人まであらわれました。

この謎に包まれた屋敷には部屋が24室あり、長い廊下と階段でつながっています。部屋によっては50年以上も錠がかかったままという状態です。屋敷のどこかに親鍵が隠されているはずです。その鍵無しでは部屋から部屋へと動くのは無理です。この屋敷には古い笏も1つ隠されています。この笏はグレープス老人がいつも持って歩いたもので、老人はこの笏が不吉な霊魂を払いのけると信じていました。

この屋敷の由来がわかっていただけたところで、アタリがお化け屋敷の入口のかぎを開け、あなたに度胸だめしをしていただきたいと思います。あなたはこの恐ろしくて古い屋敷に入れますか? 入っていく勇気があるならマッチを持っていくことをお忘れなく。お化け屋敷は暗いのです。

度胸だめしの決心がついたらこのゲーム・プログラム™カセットを差し込んで、アタリ・ビデオ・コンピューター・システム™ゲームのスイッチを入れてお化け屋敷の1階の大部屋に入ってください。

Old man Graves always carried this scepter. He believes it scared off evil spirits.

Now that you know the story, ATARI, Inc. is unlocking the entrance to the HAUNTED HOUSE and letting you test your bravery. Do you dare enter the frightening old mansion? If you do, remember to carry matches; the HAUNTED HOUSE is very dark.

When you are ready to challenge your courage, insert this Game Program™ cartridge and turn on your ATARI Video Computer System™ game to enter the main room on the first floor of the HAUNTED HOUSE.

# GAME OBJECTIVE

The object of the game is to find the three pieces of the magic urn and carry them back to the main entrance of the mansion, before losing all nine of your lives. Your score is based on the number of matches you use during your search, and the number of lives you use.

The pieces of the urn are randomly scattered throughout the 24 rooms in the mansion. There are four floors, and each floor has six rooms. The floors are connected by staircases. The rooms are connected by corridors and doorways. (See GAME PLAY, for information about doors and stairways.) Some of the doors are locked, so you must find the master key which is also hidden in the mansion.

Finding the urn wouldn't be so difficult, except that the mansion is dark. To enable you to see your way around, we have provided an unlimited supply of matches, which you light by pressing either red controller button (see USING THE CONTROLLER.)

Now that you know that you must use matches, we want to warn you about the creatures you'll encounter as you stumble through the mansion. Be prepared to see a vampire bat, hairy tarantulas, and the ghost of old man Graves himself. Every time one of these creatures touches you, you'll be "scared to death", and consequently lose a life.

# ゲームの目的

あなたは9つの命を持っています。あなたがその9つの命を全部なくしてしまう前に魔法のつぼのかけらを3つ探し出し、屋敷の入口まで持ってくるのがゲームの目的です。探している間に使ったマッチの数と使ってしまった命の数によってスコアが決まります。

つぼのかけらは屋敷の24の部屋にばらばらにちらばっています。屋敷は4階建てで各階に6部屋ずつあります。それぞれの階は階段でつながっていて,部屋は廊下と戸口でつながっています。(ドアと階段については第3節ゲームの遊び方参照。)ドアによっては錠がかかっていますから屋敷内に隠されている親鍵を探してください。

つぼを探すのはそう難しくありませんが,屋敷内が暗いので手こずります。そこでマッチを用意しました。マッチの数に限りはありません。コントローラーの赤いボタンを押して火をつけてください。(2800コントローラーの使い方参照。)

マッチが必要だということは、すでに話しました。次に屋敷内で出合う怪物達について注意しておきます。吸血コウモリ、毛深い毒グモ、グレーブス老人の幽霊などが出没しますから覚悟してください。このうちのどれかがあなたにさわると〝命の縮む思い〟がしてその結果命を1つ失います。

# GAME PLAY

So far, we've told you some of the things to expect in HAUNTED HOUSE. Here is some information to help you understand the objects and characters on the screen, and the progressive levels of difficulty.

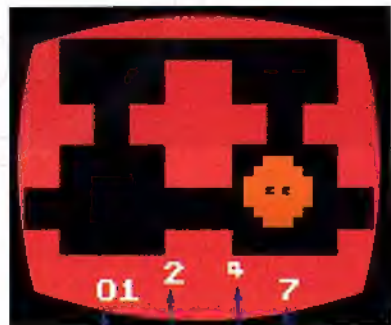
Game 1 is a training mission to teach you how to move around the mansion. In this game variation the walls around the rooms are lighted, but you still need to use matches to look inside each room. All other game variations are completely dark. Read the following information carefully and you will know what to look for. (See GAME VARIATIONS for further information about each game.)

## Objects

**Urn:** The urn is broken into three pieces. A match must be lighted to see all objects including the urn pieces. To pick up a piece of the urn, you (the eyes) must touch the piece. When you touch it, the piece appears at the bottom, right side of the screen as shown in Figure 1. The urn pieces automatically attach as you find and pick up each piece. They bond together to form the whole urn as one object. If you pick up another object, the pieces of the urn (or any other object) that you are carrying will be replaced by the new object. You will learn quickly that you can only hold one object at a time. When you have successfully put the three pieces of the urn together, you must find your way back to the main entrance of the mansion with the urn. (See FLOORPLAN.)

つぼ
(URN)

1

# ゲームの遊び方

以上お化け屋敷内に出てくるものについてお話ししてきました。次にスクリーンにあらわれる物体と記号、それから次々と難しくなるレベルについて説明しましょう。

ゲーム１は屋敷内でどのように動き回るかを知っていただくための訓練用ゲームです。このゲームでは部屋のまわりの壁には明かりがついていますが部屋の中を見るためにはマッチが必要です。これ以外のゲームの場合には屋敷内は真暗です。それではこれから何を探したらよいかを以下に説明しますのでよく読んでください。(それぞれのゲームについての詳細はゲーム・バリエーション参照。)

## 物体

**つぼ：**つぼは３つに割れています。つぼを含めたすべての物体を見るためにマッチを使わなければなりません。つぼの破片を持ち上げるには、あなたの〝目〟がつぼにさわらなくてはなりません。さわると第２図に示してあるようにスクリーンの右下に破片が表示されます。つぼの破片を見つけ拾い上げるごとに破片が自動的にくっついて、最後には、もとのひとつのつぼに戻ります。他の物体にさわるとあなたが運んでいるつぼの破片（または他の物体）は新しくさわった物体と取り替えられてしまいます。もうお気付きかと思いますが、１度に１つの物体しか運べないのです。つぼの破片を３つうまく合わせたら今度はそのつぼを屋敷の正面玄関まで無事に運び出さなければなりません。（間取図　参照。）

**笏(しゃく):** 笏は魔法の棒でこれを使うとあなたの姿が消え、屋敷内の怪物はあなたの姿を見ることが出きなくなります。笏を使うためには持っている物体を手離し、笏を拾い上げます（さわる)。笏を持っている限り〝命の縮む

**Scepter:** The scepter is a magic stick used to make you invisible to all creatures in the mansion. To use the scepter you must drop any other object , and pick up (touch) the scepter. As long as you hold the scepter, you cannot be "scared to death". Like all other objects, while you are holding the scepter, it appears on the screen.

笏
(SCEPTER)

**Master Key:** Games 3 through 9 include locked doors which separate some of the rooms. To open these doors you need to find the master key. It is hidden in one of the unlocked rooms. To use the key, you must pick it up (touch it). When you hold the key it appears at the bottom of the screen. Remember, while holding the key, you cannot hold any other object.

**Doorways:** As you travel through the mansion, you'll encounter several doorways. Some may be locked and some may not (See GAME VARIATIONS). To see the doorways in Games 2 through 9, use your matches.

2

戸口
(DOORWAYS)

## Creatures

**Tarantulas:** Tarantulas look like giant, hairy spiders. They move slowly around the mansion. If a tarantula touches you, you lose a life, unless you are carrying the scepter.

タランチェラ
(TARANTULAS)

**Vampire Bats:** Vampire bats fly quickly around the mansion. If touched by a vampire bat, you lose a life, unless again you're carrying the scepter.

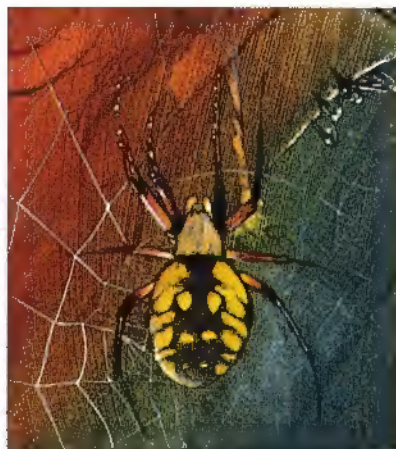
思い″ はしません。他の物体と同様に笏を持っている時はスクリーンの右下に笏の形が現わ れます。

**親鍵**：ゲーム3から9には、鍵のかかった通れないドアーがいくつかあります。このドアーを開けるには親鍵が必要です。親鍵は錠のかかっていない部屋にあり、それを使うには鍵を拾い上げ(さわる)なければなりません。鍵を持つとスクリーンの下に表示されます。鍵を持っている間、他の物体を持つことはできないということを覚えておいてください。

**親鍵**
(MASTER KEY)

**戸口**：屋敷内を通っていくと、いくつかの戸口に出合います。鍵がかかっている場合とかかっていない場合があります。(ゲーム・バリエーション参照。)ゲーム2から9で戸口を見分けるにはマッチを使ってください。

## 怪物

**タランチェラ(毒グモ)**：毒グモは大きくて毛深いクモで屋敷の中をゆっくりと動き回ります。毒グモがあなたにさわると笏を持っている場合以外、あなたは命を失います。

**吸血コウモリ**：吸血コウモリは屋敷の中をすばやく飛び回っています。吸血コウモリに触れると毒グモの場合と同じように笏を持っている場合以外は命を失います。

**幽霊**：屋敷の中を非常に速い速度で動き回るのが幽霊です。錠のかかったドア

**吸血こうもり**
(VAMPIRE BATS)

**Ghost:** There is one very fast moving ghost in the mansion. It can move through locked doors and walls to chase you anywhere in the house. If the ghost touches you, you will get "scared to death" and lose a life. Carrying the scepter in Games 1 through 7 will protect you from the ghost.

幽霊
(GHOST)

When any creature enters the room, your lighted match is blown out, but the creature's body glows in the dark.

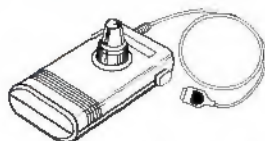
## Sounds

The game sounds in HAUNTED HOUSE provide important clues to game play.

You will hear yourself slamming into walls or locked doors. You will hear and see flashes of lightning. When you hear the wind blow, don't be surprised if it blows out your match. As you pass through doorways, you'll hear the doors open and shut. The mansion is so creaky you can hear your own footsteps as you race about the rooms. When you climb up or down stairways, you will even hear a spooky tune. As you go upstairs, the tune plays low musical notes to high notes. As you go downstairs, the tune plays high notes to low notes.

# USING THE CONTROLLER

Use your JOYSTICK control switch with this ATARI Game Cassette. Be sure the controller cable is firmly plugged into the left jack (jack 1) at the front of your Video Computer System™ console. See your owner's manual for further details.

Move the joystick up, down, right or left to move yourself (the eyes) around the house. Your eyes will move in the same direction as you move the joystick. Press either red controller button to light a match. When you light a match, a circular area around you becomes visible. All games have an unlimited supply of matches.

2800コントローラー
(2800 CONTROLLER)

ーや壁を通り抜けて屋敷中あなたを追いかけます。幽霊にさわられると〝命の縮む思い〟がして命を失います。ゲーム１から７の場合、笏を持っていると幽霊から身を守れます。

怪物が１つでも部屋に入って来ると、マッチの火が吹き消されますが、怪物の姿は暗い中で光ります。

幽霊
(GHOST)

サウンド

お化け屋敷のサウンドはゲームの中で重要な手がかりとなります。

あなたが壁や錠のかかったドアにぶつかると、バタンと音がします。雷の音がして稲妻が光ります。風の音がしたと思うと、マッチの火が吹き消される場合もあります。あなたが戸口を通り抜けるとドアが開いてまた閉まる音が聞こえるはずです。屋敷は古くて床がきしんでいるので屋敷をかけ回っているあなた自身の足音が聞こえます。階段を昇ったり降りたりすると、気味の悪い音が聞こえてきます。階段を昇る時には音は低い方から高い方へ変化し、降りる時には高い方から低い方へと変化します。

## コントローラーの使い方

このアタリ・ゲーム・プログラム™カセットには、コントローラーのジョイスティックを使ってください。コントローラーのプログラムをアタリ・コンソール・ユニットの前面の差込口１に差し込んでください。（詳細についてはオーナーズ・マニュアル参照。）

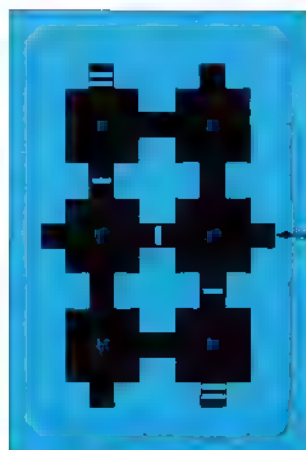
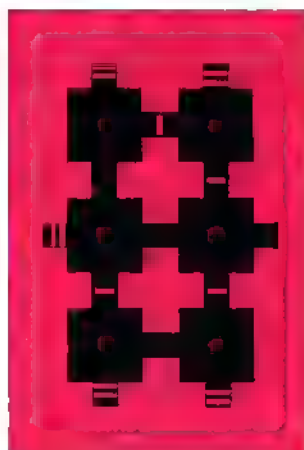
ジョイスティックを上、下、左、右に動かすとあなた自身〝目〟が屋敷の中で動きます。目はジョイスティックと同じ方向に動きます。マッチをつけるにはコントローラーの赤いボタンを押してください。マッチをつけると、あなたの周りが円形に明かるくなります。

To pick up an object, use the joystick to guide yourself (the eyes) to touch the object, and it is automatically picked up. To drop an object, use the joystick to touch another object. The two objects will automatically change places. You can also drop an object by pressing the controller button if a match is lighted.

Use the joystick to move up or down stairways. Each stairway travels in one direction only; up or down. Stairways leading down start with large steps decreasing in size. Stairways leading up start with small steps increasing in size. (See FLOORPLAN.) To change floors, use the joystick to move yourself to the end of the stairway and then move the joystick in the opposite direction to enter the room.

Each floor is numbered and color coded. The number is located at the lower left portion of the screen as shown in Figure 1. The number changes as you move from floor to floor. The whole lower portion of the screen changes colors with each of the four floors in the house.

間取図 (FLOORPLANS)

中央入口
(MAIN ENTRANCE)

1階 (FLOOR 1)

2階 (FLOOR 2)

このゲームでもマッチは数に制限なく何本でも使えます。

物体を手に入れるためにはジョイスティックを使ってあなた自身“目”を物体まで動かします。物体は触れたところで自動的に持ち上ります。物体を手離すには、ジョイスティックを使って他の物体にさわります。2つの物体は自動的にすり替ります。マッチがついている状態でコントローラーの赤いボタンを押すことによって、持っている物体を手離すこともできます。

階段を昇ったり降りたりするのにもジョイスティックを使います。どの階段も昇るかまたは降りるかの一方向にしか使えません。下へ降りる階段は最初の段が大きく次第に小さくなり、上へ昇る階段は最初の段が小さく次第に大きくなっていきます。(間取図と階段については下図参照。)階を変えるにはジョイスティックを使って階段の端まで行き、そこでジョイスティックを反対の方向へ動かすと部屋に入ります。

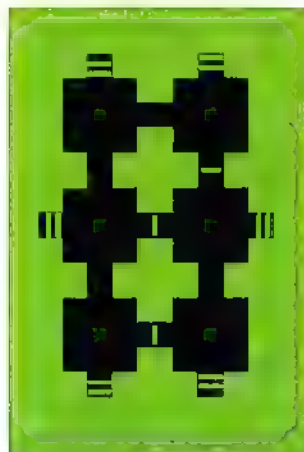
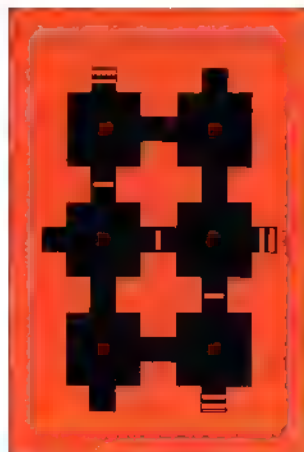
各階には番号がついていて色で識別してあります。階の番号は第1図に示してあるようにスクリーンの左下に表示されます。あなたが階を変えるたびに番号が変わります。スクリーンの下半分の色は屋敷内の階によって変わります。(詳細については間取図参照。)

**間取図 (FLOORPLANS)**

3階 (FLOOR 3)

下段
(DOWNSTAIRS)

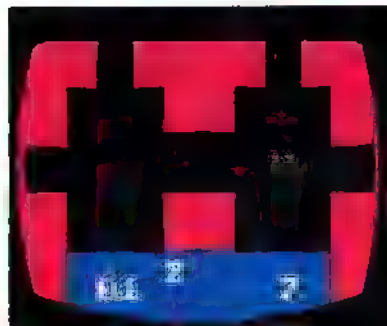
上段
(UPSTAIRS)

鍵のかかったドア
(LOCKED DOORS)

4階 (FLOOR 4)

# CONSOLE CONTROLS

## Select Switch

Use the SELECT switch to select the game number you wish to play. Hold the switch down until the correct game number appears in the lower left portion of the screen, as shown in Figure 4. See GAME VARIATIONS to select the game you wish to play.

4

ゲーム番号
(GAME NUMBER)

## Reset Switch

When you have selected the game number, press down the RESET switch to start the game. After pressing RESET, the game number changes to the number of the floor you are on in the house. All games start on floor 1 at the main entrance. When the game is over, the floor number changes back to the game number.

## Skill Switches

A-EXPERT/B-NOVICE

When the left B-NOVICE switch is on, periodic flashes of lightning help you find your way around the mansion. When the A-EXPERT switch is on, you'll have to feel your way around, listening for sounds and bumping into walls. The right skill switches are not used in this game.

# SCORING

Your score is based on the number of matches you use and the number of lives you have left at the end of the game. The game ends when you return to the main entrance of the mansion carrying the urn, or when all nine lives are lost.

Matches used are counted at the lower, left corner of the screen. The first number to appear here is 00. The number then increases by one each time you light a match (see USING THE CONTROLLER). The lower the number, the better your score.

## コンソール・ユニット

### セレクト（選択）スイッチ

ゲーム・セレクト(SELECT)スイッチを使って希望のゲーム番号を選びます。希望する番号が図4に示されたようにスクリーンの左下に出てくるまでスイッチを押し続けます。希望するゲームの選択についてはゲーム・バリエーションの項を参照してください。

### リセット（開始・再開）スイッチ

希望のゲーム番号にあわせたら、ゲーム・リセット(RESET)スイッチを押してゲームを開始します。ゲーム・リセット・スイッチを押すとゲーム番号が消えて、つぎに屋敷の階数が表示されます。どのゲームも1階の正面玄関から始まります。ゲームが終了すると階数に代わってゲーム番号が表示されます。

### スキル（技能）スイッチ
(A-EXPERT / B-NOVICE)

このスイッチをB－NOVICEの方へセットしておくと時々稲妻が走るので怪物達が追いかけてくる様子がわかり行動しやすくなります。A-EXPERTにセットすると、サウンドを聞いたりまた、壁にぶつかったりしながら手探りで進まなければなりません。このゲームは1人用のゲームですから、右側のスキル(技能)スイッチは使用しません。

**注意**：電子部品を保護し、アタリ・ビデオ・コンピューター・システム™ゲームを長持ちさせるために、アタリ®ゲーム・プログラム™カセットの差し込み、取りはずしの際は、必ず、コンソール･パワー･スイッチをオフ(OFF)にしてください。

## スコア

使ったマッチの数とゲーム終了後に残っている命の数でスコアが決まります。つぼを持って屋敷の正面玄関に戻ってくるか、または9つの命を全部使い終るとゲームは終了です。

使ったマッチの数はスクリーンの左下に表示され00から始まります。マッチを1本使うごとに1点ずつ増えていきます。(2800コントローラーの使い方参照。)マッチの点数が低いほどスコアは高くなります。

どのゲームも9つの命を持って始まりゲーム開始時に9という数字がスクリーンの右下に出ます。"命の縮む思い"

Each game starts with nine lives, indicated at the bottom, right corner of the screen. Every time you are "scared to death" (touched by a creature), you lose one life. The higher the number of lives left at the end of the game, the better. As your playing skill improves, you'll be able to find the urn faster, and use fewer matches and fewer lives.

# GAME VARIATIONS

There are nine game variations in the HAUNTED HOUSE Game Program cartridge. It is recommended that you start with Game 1, as an exercise to learn the floorplan and how to move around in the mansion. After mastering Game 1, move on to a more challenging game variation.

**Game 1:** Game 1 is the beginning level. It includes lighted walls to help you see the rooms. There are no doors, so no key is required, but you do need to light matches to see objects. Three creatures—one bat, one tarantula, and one ghost—try to scare you to death.

**Game 2:** In Game 2, the mansion is all dark, and there are unlocked doors. Three creatures, as in Game 1, attempt to scare you to death.

**Game 3:** Game 3 is like Game 2 except that some doors are locked, but you'll find the master key in the first room you enter.

**Game 4:** Game 4 is the same as Game 3 except that the master key is in a different location each time the game is played.

**Game 5:** In Game 5, everything is the same as Game 4, but there are two additional tarantulas chasing you.

**Game 6:** In Game 6, all five creatures can chase you from room to room.

**Game 7:** In Game 7, if you are touched by the bat, any object you are holding will be dropped and moved to another room in the mansion.

**Game 8:** Game 8 is the same as

をするたびに(怪物にさわられたため)命が1つずつなくなります。ゲーム終了時に残っている命の数が多いほどスコアは高くなります。上達してくるとつぼを早く見つけられるようになり、従って使用するマッチの数や失う命の数は少くなるでしょう。

## ゲーム・バリエーション

ホーンティッド・ハウスで9種類のゲームが楽しめます。ゲーム1から始めて、まず間取図を確かめ、屋敷内での動き方を練習して見てください。ゲーム1をすっかり理解したら難しいゲームにチャレンジしましょう。

**ゲーム1：**ゲーム1は初心者向のゲームです。部屋を見やすくするために壁には明かりがついています。ドアーがないので鍵は必要ありませんが物体を見分けるためにマッチは必要です。コウモリと毒グモと幽霊が〝命の縮む思い〟をさせようとあなたを狙っています。

**ゲーム2：**ゲーム2では屋敷は真暗でドアーには錠がかかっていません。ゲーム1と同じように屋敷内の怪物が、〝命の縮む思い〟をさせようとあなたを狙っています。

**ゲーム3：**ゲーム3はゲーム2と以ていますが、錠のかかっているドアーがあります。しかし最初に入った部屋で親鍵が見つかります。

**ゲーム4：**ゲーム4はゲーム3と以ていますが、このゲームごとに親鍵のある場所が変わるようになっています。

**ゲーム5：**ゲーム5はゲーム4とほとんど同じですが、違う点は毒グモが2匹に増えてあなたを追いかけてくることです。

**ゲーム6：**ゲーム6では幽霊を含めて全部で5つの怪物が、部屋から部屋へと追ってきます。しかし、その中で錠のかかったドアーを通り抜けられるのは幽霊だけです。

**ゲーム7：**ゲーム7ではコウモリがあなたに触れるとあなたの持っている物体が落ち、落ちた物体は別の部屋へ移されます。

**ゲーム8：**ゲーム8はゲーム7と同じですが、全ての怪物の動きが早くなり、その上、幽霊に笏の力が及ばなくなるので、さらに難しくなります。

Game 7, but all of the creatures move faster, and to make things even tougher, the ghost is not affected by the scepter.

**Game 9:** This is the ultimate HAUNTED HOUSE challenge. Game 9 has the same game play as Game 8, but this time the floorplan is different and you'll find yourself in a completely different maze of rooms. For an added element of surprise, all five creatures can chase you from room to room, even through locked doors.

## HELPFUL HINTS

- Try to find the scepter first. Hold it while you search for the urn pieces. It might help to write down the location of each of the urn pieces and then go directly to their locations and pick them up.

- It is possible to move through rooms with locked doors without the use of the key. To do this, you must become familiar with the floorplan and use different stairways as a way to get around locked doors. Remember, there are several stairways on each floor.

**ゲーム9**：これはお化け屋敷のゲームの中で最も難しいゲームです。ゲーム9はゲーム8とだいたい同じですが平面図が今までとは全く違うので予期しない迷路に入りこむことになります。さらに5つの怪物が部屋から部屋へと追ってきて、しかも、錠のか か っ たドアー も通り抜けます。

## 役に立つヒント

■まず笏を最初に探して、つぼの破片を全部探してしまうまで笏を持っています。必要なら破片のありかを書き止めておき、3つの破片のありかがわかってからその部屋をめがけて行きます。

■錠のかかった部屋でも鍵なしで通ることができます。それには間取図をよく研究して錠のかかったドアを避けるような階段を使うことです。各階ごとに階段がいくつかあるということを覚えておいてください。